

Pengembangan Media Tiga Dimensi Wayang Kreasi untuk Memahami Kebudayaan Jepang Balas Budi (on) dalam Cerita Rakyat *Tsuru No Ongaeshi* di I'Mc Center Surabaya
Pengembangan Media Tiga Dimensi Wayang Kreasi untuk Memahami Kebudayaan Jepang Balas Budi (on) dalam Cerita Rakyat *Tsuru No Ongaeshi* di I'Mc Center Surabaya

Alfiana Norsha Audina S.

S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
alfianas@mhs.unesa.ac.id

Dra. Yovinza Bethvine Sopaheluwakan, M.Pd.

Dosen S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
yovinzabethvine@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pengajaran sastra Jepang dan pengenalan budaya Jepang di lembaga khusus bahasa Jepang I'Mc Center Surabaya. Pembelajaran bahasa Jepang lebih fokus pada tata bahasa, kosa kata, dan huruf. Selain itu, media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang masih kurang bervariasi. Media tiga dimensi wayang kreasi merupakan media berjenis wayang yang dikreasikan pada cerita rakyat *Tsuru No Ongaeshi* untuk memahami kebudayaan Jepang balas budi (on).

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pengembangan media tiga dimensi wayang kreasi untuk memahami kebudayaan Jepang balas budi (on) dalam cerita rakyat *Tsuru No Ongaeshi*. Pembelajar bahasa Jepang di I'Mc Center Surabaya sebagai populasi dan tujuh orang pembelajar awal/*shokyuu* pada kelas 1B I'Mc Center Surabaya menjadi subjek dari penelitian ini. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif.

Berdasarkan hasil penelitian Pada proses pengembangan media dilakukan dalam tujuh tahapan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain, media, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi desain. Pengujian media dibagi menjadi dua, yaitu validasi dan uji coba terhadap media. Validasi media terdiri atas validasi isi materi dan validasi konstruksi media. Ahli media memberikan penilaian terhadap konstruksi media sebesar 89%. Ahli materi memberikan penilaian sebesar 95%. Pada angket respon siswa, siswa memberikan penilaian terhadap penggunaan media sebesar 90%. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media tiga dimensi wayang kreasi sangat baik untuk memahami kebudayaan Jepang balas budi (on) dalam cerita rakyat *Tsuru No Ongaeshi*.

Kata Kunci: pengembangan, media tiga dimensi, wayang kreasi, budaya Jepang, balas budi (ko-on)

Abstract

This research is motivated by the lacking of teaching Japanese literature and the introduction of Japanese culture in Japanese course named I'Mc Center Surabaya. Japanese learning focused more on the grammars, vocabularies, and letters. In addition, the media used in learning Japanese is still less varied. The three dimension media creation wayang is a kind of wayang which created on the legend of *Tsuru No Ongaeshi* to understand the Japanese gratitude culture named *on*.

The purpose of this study is to describe the development of the three dimension media wayang kreasi to introduce the Japanese gratitude culture named *on* on the legend of *Tsuru No Ongaeshi*. Students of Japanese basic language class of I'Mc Center Surabaya as a population and seven people of Japanese basic language B class were the subject of this study. This research is a qualitative research.

Based on the results of the research, the media development process was carried out in seven stages, namely potential and problems, data collection, design, media, design validation, design revision, product trials, and design revisions. Media testing is divided into two, namely validation and testing of the media. The Media validation consists of material content validation and media construction validation. The Media give the 89% of media construction. Material experts give an assessment of 95%. For student response questionnaire, students gave an assessment of the use of media by 90.29%. The results of the assessment, it showed that the media busy book is very good for introducing Japanese children's songs.

Keywords: development, three dimension media, wayang kreasi, Japanese culture, gratitude (ko-on)

PENDAHULUAN

Setiap negara tentu memiliki kebudayaan yang berbeda-beda satu sama lain. Hal tersebut dikarenakan kebudayaan berasal dari cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sekelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi dan terdiri dari banyak unsur yang rumit meliputi sistem agama dan

politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni (Sulasman, dkk, 2013: 20). Maka tidak heran jika setiap negara memiliki kebudayaan masing-masing, bahkan bertolak belakang antara satu negara dengan negara lain karena unsur-unsur tersebut di dalam sebuah negara pun beragam.

Pengembangan Media Tiga Dimensi Wayang Kreasi untuk Memahami Kebudayaan Jepang Balas Budi (on) dalam Cerita Rakyat *Tsuru No Ongaeshi* di I'Mc Center Surabaya

Begitu pula dengan Jepang dimana kehidupan masyarakatnya kental dengan kebudayaannya. Tingkah laku dan sikap yang menjunjung tinggi nilai-nilai kebaikan, memberikan hadiah untuk meninggalkan kesan yang berharga bagi orang lain yang akhirnya menghasilkan tata cara timbal balik yang luar biasa. (Reischauer, 1982:183). Adanya hubungan timbal balik seperti ini karena masyarakat Jepang memiliki sifat menghargai perasaan orang lain yang tinggi. Hal inilah yang membuat masyarakat Jepang dikagumi dari segi tingkah laku dan sikap. Dalam masyarakat Jepang, sifat menjunjung tinggi balas budi terhadap orang lain dikenal dengan istilah *on*.

Dalam pembelajaran, berbagai strategi variatif dibutuhkan guna meningkatkan efektivitas agar pembelajar tertarik mengikuti pembelajaran dan merasa senang dan nyaman (Pratita, 2017: 30). Maka pentingnya guru tentu memiliki berbagai inovasi yang dikembangkan guna mencapai tujuan yang diinginkan, salah satunya dengan adanya media pengajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (2010:2) terdapat beberapa manfaat penerapan media pengajaran dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), yaitu pengajaran akan lebih mudah menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dapat membuat pembelajar dapat lebih memahami dan menguasai tujuan pengajaran tersebut. Maka dari itu untuk menunjang pengetahuan mengenai sastra Jepang terlebih kebudayaannya melalui cerita rakyat, peneliti menggunakan media tiga dimensi wayang kreasi. Pada umumnya, wayang merupakan salah satu kebudayaan Indonesia yang hingga kini masih dilestarikan. Namun secara perkembangan, wayang semakin jarang diminati, khususnya para pemuda. Padahal potensi kesenian tradisional wayang sangat besar sekali. Wayang merupakan salah satu wujud budaya tradisional Indonesia yang telah mendunia (Tri Handayani, diakses dari <http://www.tribunnews.com/tribunners/2016/01/13/wayang-kulit-dilupakan-di-negeri-sendiri> pada tanggal 13 Desember 2017, pukul 09:01 WIB). Namun, wayang yang digunakan pada penelitian ini dikembangkan sebagai media pembelajaran berjenis tiga dimensi untuk memahami pengetahuan kebudayaan yang terdapat pada cerita rakyat Jepang yang diteliti. Dengan adanya penggunaan wayang sebagai media pembelajaran dapat mengajak pemuda untuk memiliki minat kembali terhadap kesenian tradisional wayang. Terdapat beberapa manfaat penggunaan media tiga dimensi dalam pengajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (2010: 156) kegiatan model oleh para pembelajar sangat bermanfaat dalam mengembangkan konsep

realisme bagi dirinya. Adapun pengembangan media tiga dimensi wayang kreasi ini menggunakan cerita rakyat Jepang yang berjudul *Tsuru no Ongaeshi*.

Media tiga dimensi dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berupa model atau boneka. Terdapat beberapa manfaat penggunaan media tiga dimensi dalam pengajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (2010: 156) kegiatan model oleh para pembelajar sangat bermanfaat dalam mengembangkan konsep realisme bagi dirinya. Adapun pengembangan media tiga dimensi wayang kreasi ini menggunakan cerita rakyat Jepang yang berjudul *Tsuru no Ongaeshi*.

Selain itu, pengajaran mengenai pengetahuan kebudayaan dalam pembelajaran bahasa Jepang sendiri jarang dilakukan. Sebagaimana yang dialami peneliti ketika melakukan PPP (Program Pengelolaan dan Pembelajaran) di SMAS Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. Begitu pula pada lembaga khusus bahasa Jepang I'Mc Center Surabaya. Selain itu I'Mc Center sendiri merupakan lembaga yang berkomitmen mengajarkan kebudayaan Jepang karena pengetahuan mengenai bahasa tidak dapat dipisahkan dengan kebudayaan. Namun dikarenakan keterbatasan waktu, pengetahuan kebudayaan tidak diajarkan secara khusus, melainkan hanya disesuaikan dengan materi pelajaran. Di sisi lain, pembelajar dasar bahasa Jepang yang merupakan subyek penelitian pada penelitian ini memiliki minat yang tinggi terhadap sastra, terutama kebudayaan. Hal ini berdasarkan survey yang dilakukan oleh peneliti pada kelas IB *shokyuu* (salah satu kelas dengan pembelajar dasar bahasa Jepang di I'Mc Center Surabaya) yang terdiri dari tujuh responden, 57% dari tujuh orang sangat setuju bahwa mereka memiliki minat terhadap sastra Jepang. Adapun sisanya yakni 43% setuju bahwa mereka juga memiliki minat terhadap sastra Jepang. Lalu 86% menyatakan sangat setuju memiliki minat terhadap kebudayaan Jepang, dan sisanya yakni 14% menyatakan setuju memiliki minat terhadap kebudayaan Jepang. Berdasarkan data tersebut menandakan bahwa pembelajar memiliki minat yang tinggi terhadap sastra dan kebudayaan Jepang. Walaupun pengetahuan kebudayaan jarang didapatkan, namun pembelajar sepakat bahwa pengetahuan kebudayaan memiliki peran yang penting dalam pembelajaran bahasa Jepang. Selain itu di I'Mc Center Surabaya, penggunaan media pengajaran dalam pembelajaran bahasa Jepang jarang digunakan. Pengajar biasa menggunakan media pengajaran 絵カード (kartu bergambar). Dalam pembelajaran bahasa Jepang pada umumnya, media tersebut biasa digunakan. Padahal dengan media pengajaran yang

Pengembangan Media Tiga Dimensi Wayang Kreasi untuk Memahami Kebudayaan Jepang Balas Budi (on) dalam Cerita Rakyat *Tsuru No Ongaeshi* di I'Mc Center Surabaya

bervariasi dan inovatif dapat memotivasi pembelajar dalam memahami pengetahuan Jepang, khususnya kebudayaan balas budi (on). Maka dengan data demikian, pengajaran sastra mengenai kebudayaan melalui media tiga dimensi wayang kreasi sangat dibutuhkan oleh pembelajar dasar bahasa Jepang di I'Mc Center Surabaya.

Media pada penelitian ini berkaitan dengan pengajaran sastra. Dengan ini diharapkan dapat memberi usulan terhadap pengajaran sastra Jepang untuk memudahkan mengenalkan dan mengajarkan sastra Jepang. Selain itu diharapkan dapat memudahkan dalam pengenalan pengetahuan kebudayaan melalui media tersebut.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah pembelajar awal bahasa Jepang di I'Mc Center Surabaya dengan sampel kelas IB *shokyu* I'Mc Center Surabaya dengan jumlah 7 pembelajar.

Instrumen data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu *checklist* (daftar cek) dan angket. Lembar validasi isi media dalam penelitian ini berupa *checklist* atau daftar cek. Menurut Riduwan, *checklist* atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang akan diamati (2013:72). Daftar cek berisi beberapa aspek-aspek yang diamati dan dinilai oleh ahli, dengan membubuhkan tanda *checklist*.

Lembar validasi konstruksi media dalam penelitian ini berupa *checklist* atau daftar cek. Daftar cek pada lembar validasi konstruksi media juga menggunakan skala Likert. Validasi tersebut digunakan untuk menilai konstruksi media. Interval yang digunakan, yaitu skor 5 (sangat baik), skor 4 (baik), skor 3 (cukup baik), skor 2 (tidak baik), dan skor 1 (sangat kurang baik).

Lembar angket respon siswa diberikan setelah uji coba media. Angket ini juga menggunakan skala Likert. Interval yang digunakan, yaitu "sangat setuju" (skor 5), "setuju" (skor 4), "cukup setuju" (skor 3), "kurang setuju" (skor 2), dan "tidak setuju" (skor 1). Angket respon digunakan untuk mengetahui respon pembelajar setelah menggunakan media.

Hasil penghitungan validasi media ini digunakan untuk mengetahui dan mendeskripsikan kelayakan isi atau materi yang terdapat di dalam media. Data yang dihasilkan merupakan data kualitatif berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli materi. Hasil penghitungan dalam bentuk persentase

digunakan untuk mendukung hasil penilaian tersebut. Rumus yang digunakan untuk penghitungan persentase, yaitu :

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

Skor Kriteria = Skor Tertinggi Tiap Item X Jumlah Item X Jumlah Responden

Tabel 3.1 Interpretasi Skor

Persentase	Kriteria
0%-20%	Sangat Lemah
21%-40%	Lemah
41%-60%	Cukup
61%-80%	Kuat
81%-100%	Sangat Kuat

(Riduwan, 2013:40-41)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Tiga Dimensi Wayang Kreasi

Potensi dan Masalah

Pengembangan media dimulai dari potensi dan masalah. Potensi dan masalah ini yang mendasari adanya pengembangan media tiga dimensi wayang kreasi. Masalah utama yang ada yang berkaitan dengan penelitian ini adalah pengajaran mengenai karya sastra Jepang pada pembelajar bahasa Jepang masih jarang. Masalah tersebut berdasarkan kenyataan yang ada. Penyebab terjadinya hal tersebut, yaitu:

- 1) Pembelajaran sastra Jepang tidak dikhususkan dalam waktu tertentu. Hal itu dikarenakan terbatasnya waktu yang disediakan. Terlebih bagi pembelajar awal bahasa Jepang, bahwa pemahaman mengenai tata bahasa lebih dikhususkan. Di sisi lain, pembelajar memiliki ketertarikan terhadap sastra dan kebudayaan Jepang. Namun ketertarikan tersebut tidak dapat tersalurkan karena minimnya pengajaran mengenai kebudayaan di I'Mc Center Surabaya.
- 2) Penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Jepang jarang dilakukan. Selain menggunakan buku paket *Minna No Nihongo* sebagai penunjang dalam pembelajaran bahasa Jepang, pengajar hanya menggunakan media *絵カード* (kartu bergambar). Dalam pembelajaran bahasa

Pengembangan Media Tiga Dimensi Wayang Kreasi untuk Memahami Kebudayaan Jepang Balas Budi (on) dalam Cerita Rakyat *Tsuru No Ongaeshi* di I'Mc Center Surabaya

Jepang 絵カード sendiri merupakan media yang biasa digunakan. Padahal penggunaan media yang variatif mampu menambah motivasi belajar pembelajar, sebagaimana yang diungkapkan oleh Sudjana dan Rivai (2010: 1) bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat membuat pembelajar lebih menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan motivasi pembelajar dalam pembelajaran. Terlebih penggunaan media berjenis tiga dimensi dapat memudahkan dalam menumbuhkan realisme pembelajar dalam memahami materi.

Namun, berdasarkan masalah tersebut ditemukan potensi yang dapat dikembangkan. Potensi tersebut, yaitu:

1) Dalam pembelajaran bahasa Jepang, pemahaman terhadap sastra Jepang dapat memudahkan dan menambah informasi bagi pembelajar dalam memahami Jepang, khususnya kebudayaan Jepang. Terlebih dengan memahami kebudayaan balas budi (*on*) dapat membantu pembelajar dalam berinteraksi dan bersikap terhadap orang Jepang. Selain itu, pembelajar yang menjadi subjek penelitian memiliki minat terhadap sastra dan kebudayaan Jepang. Hal ini tentu membantu pembelajar dalam memahami bahasa Jepang. Di sisi lain, pembelajar *shokyuu* di lembaga khusus bahasa Jepang I'Mc Center Surabaya sepakat bahwa pengetahuan terhadap sastra dan kebudayaan Jepang dapat membantu dalam memahami bahasa Jepang.

2) Penggunaan media untuk memahami sastra Jepang dapat menumbuhkan minat pembelajar. Selain itu dapat membantu dalam menambah wawasan mengenai sastra Jepang, khususnya kebudayaan mengenai balas budi (*on*). Pembelajar pun sepakat bahwa penggunaan media pengajaran dapat memudahkan dalam mempelajari bahasa Jepang, khususnya media pengajaran bersifat tiga dimensi.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah kedua dalam penelitian dan pengembangan. Pengumpulan data ini digunakan sebagai bahan untuk membuat media tiga dimensi wayang kreasi. Data yang dikumpulkan merupakan data dari subjek uji coba di lembaga kursus bahasa Jepang I'Mc Center. Adapun pengumpulan data ini dilakukan dengan wawancara tidak terstruktur atau yang disebut dengan wawancara

bebas. Wawancara dilakukan pada Senin, 24 September 2018 dengan salah satu staf pengajar di kursus bahasa Jepang I'Mc Center Surabaya. Hasil wawancara yang didapatkan bahwa dalam pembelajaran, pengetahuan kebudayaan Jepang tidak memiliki waktu khusus sebagaimana bahasa Jepang karena keterbatasan waktu. Pengajar biasa menyelipkan kebudayaan Jepang dalam pembelajaran atau lembaga sendiri mengadakan kegiatan tertentu mengenai kebudayaan. Selain itu penggunaan media pengajaran dalam pembelajaran jarang digunakan. Adapun media yang biasa digunakan adalah media 絵カード (kartu bergambar). Media 絵カード sendiri merupakan media yang biasa digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Padahal penggunaan media pengajaran yang variatif dapat meningkatkan motivasi pembelajar dalam pembelajaran.

Selain pengumpulan data berdasarkan subjek uji coba di lembaga kursus bahasa Jepang I'Mc Center Surabaya, data juga dikumpulkan dari cerita rakyat *Tsuru no Ongaeshi*. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah mereduksi data, yakni menyeleksi data dengan memfokuskan diri pada data yang dibutuhkan (Siswanto 2010: 74). Analisis yang dilakukan guna untuk mengetahui kebudayaan balas budi (*on*) yang terkandung dalam cerita rakyat *Tsuru No Ongaeshi*, sehingga dapat memudahkan dalam pembuatan tokoh, ilustrasi, dan keterangan untuk pembuatan media pengajaran. Langkah-langkah lebih lanjut mengenai pembuatan media pengajaran dijelaskan pada tahapan desain produk. Cerita rakyat yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Tsuru no Ongaeshi* (balas budi seekor bangau) yang terdapat dalam buku kumpulan cerita rakyat dengan judul *Nihon no Minwa* karya *Okawa Essei*.

Tsuru No Ongaeshi merupakan cerita rakyat Jepang yang menceritakan tentang balas budi seekor burung bangau terhadap kakek tua karena telah menolongnya bahkan hingga mempertaruhkan dirinya sendiri. Hal tersebut merupakan representatif dari kebudayaan Jepang balas budi (*on*) sebagaimana yang dikemukakan oleh Benedict (1992: 121) bahwa *on* merupakan perasaan berhutang yang paling utama dalam kehidupan manusia. Dengan mengetahui ceritar rakyat *Tsuru No Ongaeshi*, pembelajar dapat mengetahui kebudayaan Jepang mengenai balas budi (*on*). Sebelum mendesain media, langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan unsur

Pengembangan Media Tiga Dimensi Wayang Kreasi untuk Memahami Kebudayaan Jepang Balas Budi (on) dalam Cerita Rakyat *Tsuru No Ongaeshi* di P'Mc Center Surabaya

kebudayaan balas budi (*on*) yang terdapat dalam cerita rakyat Jepang *Tsuru No Ongaeshi*. Adapun pendataan kebudayaan balas budi (*on*) berdasarkan teori Benedict (1982). Setelah data ditulis dalam tabel, data dianalisis dengan cara dideskripsikan. Data dideskripsikan berdasarkan urutan paragraf dan kalimat dalam cerita rakyat Jepang *Tsuru No Ongaeshii*.

Desain Produk

1. Desain produk merupakan salah satu langkah dalam melakukan pengemban produk. Adapun desain media yang dikembangkan merupakan wayang dimana penggambaran tokoh dikreasikan sesuai dengan cerita rakyat yang diambil. Terdapat tiga komponen produk dalam desain wayang kreasi ini, yakni yang pertama adalah tokoh wayang. Adapun desain tokoh wayang kreasi tersebut menggabungkan antara kebudayaan Jawa, sebagai asal muasal wayang, dan juga kebudayaan Jepang. Bentuk fisik tokoh wayang kreasi tersebut memiliki kesan bentuk tokoh pewayangan Jawa, sedangkan dalam penampilan, tokoh wayang tersebut bernuansa Jepang, seperti pakaian tradisional Jepang/*yukata*, samurai, dsb. Selain itu, bentuk tokoh wayang disesuaikan sebagaimana yang terdapat dalam cerita rakyat tersebut. Hal tersebut diperkuat dengan beberapa sumber, baik berupa buku cerita rakyat dengan penulis yang berbeda, maupun gambar dan video animasi terkait cerita rakyat tersebut. Bahan dasar yang digunakan untuk pembuatan tokoh media wayang kreasi adalah kertas duplek dengan ukuran sedang. Selain mudah dalam pemotongan bentuk tokoh, kertas duplek juga kaku, tidak mudah rusak, dan mudah didapatkan. Selain itu gambar tokoh yang digunakan memakai kertas *art paper* dengan ketebalan 260 mm agar terlihat jelas, menarik, dan tidak mudah rusak. Lalu, penggerak tokoh tersebut menggunakan kayu agar tidak mudah rusak. Panjang kayu utama pada tubuh tokoh sepanjang 26 cm, dan kayu pada kedua tangan tokoh sepanjang 32 cm. Untuk ukuran tokoh wayang kreasi sendiri sepanjang 30 cm agar ketika digunakan dapat mudah dilihat karena ukurannya yang sedang.

Kedua adalah *antub*. *Antub* berfungsi untuk menyangga dengan menancapkan tokoh wayang di dalam permainan. Ketika tokoh wayang tersebut sedang dipermainkan, maka ditancapkan ke dalam *antub* tersebut. *Antub* atau penyangga wayang yang digunakan pada media ini menggunakan bahan dasar kardus karena mudah didapatkan. Lalu untuk pemberat di dalamnya menggunakan koran dan beberapa

lapir gabus sekaligus untuk menancapkan tokoh wayang. Kemudian kardus yang digunakan dibungkus dengan buffalo hitam tebal agar terlihat rapi.

2. Ketiga adalah buku petunjuk. Fungsi dari buku teks ini sebagai naskah cerita dalam memainkan wayang kreasi tersebut. Buku petunjuk yang digunakan sebagai penunjang media wayang kreasi menggunakan kertas *art paper* A5 dengan ketebalan 260 mm. Dengan ukuran yang tidak terlalu besar, buku petunjuk dapat dengan mudah digunakan namun tetap tidak mudah rusak karena kertas yang digunakan cukup tebal. Halaman yang terdiri pada buku petunjuk tersebut sebanyak sebelas lembar beserta *cover*. Dalam buku petunjuk ini memuat petunjuk permainan media beserta teks cerita rakyat Jepang *Tsuru No Ongaeshi*. Adapun buku petunjuk tersebut memuat sampul depan, halaman identitas buku, dan uraian. Pada halaman sampul depan terdiri dari judul dan gambar pendukung cerita tersebut beserta nama penyusun buku petunjuk.

Validasi Konstruksi Media Tiga Dimensi Wayang Kreasi

Validasi pada tahapan pertama adalah konstruksi media. Validasi dilakukan oleh dosen jurusan Desain Fakultas Bahasa dan Seni Universita Negeri Surabaya, yaitu Drs. Eko A.B. Oemar., M.Pd. Penilaian konstruksi media meliputi unsur visual, kejelasan teks, ketahanan fisik, dan isi media tiga dimensi wayang kreasi. Validasi pertama dilakukan pada 26 September 2018 dan kedua dilakukan pada 14 November 2018. Pada validasi pertama, validator memberikan saran bahwa gambar *background* pada buku teks lebih baik dihilangkan atau ditempatkan pada halaman yang memiliki ruang kosong cukup banyak. Menanggapi saran tersebut, maka peneliti meletakkan gambar *background* di halaman yang memiliki ruang kosong cukup banyak. Kemudian yang kedua adalah anatomi seekor angsa yang kurang sesuai. Anatomi lutut seekor angsa berbeda dengan manusia yang lututnya menonjol ke depan, sedangkan anatomi kaki seekor angsa yaitu lututnya menonjol ke dalam. Validator memberikan saran bahwa bentuk lutut tokoh angsa disesuaikan dengan anatomi seekor angsa atau dibuat lurus. Maka menanggapi saran tersebut, peneliti merubah lutut tokoh angsa menjadi lurus. Pada validasi kedua, validator memberi tanggapan bahwa media tiga dimensi wayang kreasi dapat dilanjutkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan senantiasa menanggapi respon subjek penelitian agar media yang digunakan selalu relevan.

Pengembangan Media Tiga Dimensi Wayang Kreasi untuk Memahami Kebudayaan Jepang Balas Budi (on) dalam Cerita Rakyat *Tsuru No Ongaeshi* di I'Mc Center Surabaya

Persentase yang diperoleh pada validasi konstruksi media sebesar 89%. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa media tiga dimensi wayang kreasi ini layak digunakan dengan sangat baik tanpa revisi.

Validasi Isi Media Tiga Dimensi Wayang Kreasi

Validasi isi atau materi pada media tiga dimensi wayang kreasi dilakukan oleh Dra. Yovinza Bethvine Sopaheluwakan, M.Pd selaku dosen jurusan bahasa dan sastra Jepang di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya. Adapun validasi isi media berkaitan dengan ketepatan dan kejelasan tulisan pada cerita rakyat *Tsuru No Ongaeshi*. Adapun validasi isi dilakukan pada 9 Oktober 2018 dengan hasil validasi isi media menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat kuat yakni 95%. Namun masih terdapat beberapa kekurangan dalam isi media yakni mengenai diksi. Adapun saran yang diberikan oleh validator adalah mengganti beberapa diksi terjemahan cerita rakyat Jepang *Tsuru No Ongaeshi*. Menanggapi saran tersebut, maka peneliti berubah diksi dalam cerita rakyat tersebut sesuai saran validator isi materi.

Hasil Angket Respon Uji Coba Media

Tahap selanjutnya dalam penelitian pengembangan media adalah uji coba media. Pengujian pada penelitian ini hanya dilakukan satu kali karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Adapun pengujian tersebut dilakukan dengan mengujicobakan media pada pembelajar bahasa Jepang di lembaga khusus bahasa Jepang International Multicultural Center/I'Mc Center Surabaya pada 30 Oktober pukul 18.30 waktu Indonesia bagian barat. Jumlah pembelajar yang dijadikan sebagai subjek uji coba adalah tujuh orang dari kelas 1B *Shokyuu*. Jumlah tersebut sesuai dengan jumlah dalam uji coba pada kelompok terbatas untuk penelitian dan pengembangan.

Berdasarkan rangkuman hasil data angket respon siswa di atas menunjukkan bahwa pembelajar memberikan respon sangat baik terhadap penggunaan media tiga dimensi wayang kreasi untuk memahami kebudayaan Jepang balas budi (*on*), yaitu dengan persentase 90% dengan interpretasi sangat kuat. Berdasarkan respon dari pembelajar, penggunaan media tiga dimensi wayang kreasi sangat menarik perhatian dalam mempelajari kebudayaan Jepang balas budi (*on*).

Namun terdapat beberapa kekurangan pada media ini yaitu masih terdapat kesalahan penulisan kata pada buku petunjuk media sehingga sedikit membuat kendala pembelajar

dalam menggunakan media tiga dimensi wayang kreasi. Kemudian terdapat satu pembelajar yang mengetahui cerita rakyat *Tsuru No Ongaeshi* namun dari sumber yang berbeda. Namun di balik kekurangan tersebut, pemahaman pengetahuan kebudayaan Jepang balas budi (*on*) pada belajar tersampaikan. Hal tersebut dapat diketahui dari rangkuman hasil angket respon siswa pada butir pertanyaan nomor 3 (88%, yang berarti sangat kuat) dan nomor 4 (82%, yang berarti sangat kuat).. Peneliti akhirnya hanya merubah beberapa kesalahan penulisan dalam buku petunjuk, dan menyampaikan kepada pembelajar bahwa cerita rakyat *Tsuru No Ongaeshi* memiliki berbagai versi cerita.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan dari penelitian ini berupa hasil proses pengembangan media tiga dimensi wayang kreasi, hasil pengujian media berupa validasi konstruksi, dan isi materi media serta respon pembelajar terhadap media tiga dimensi wayang kreasi. Berikut merupakan simpulan pada penelitian ini.

1. Pengujian media tiga dimensi wayang kreasi termasuk ke dalam tahap pengembangan. Hasil pengujian terhadap media tersebut dilihat dari hasil persentase dari hasil validasi konstruksi dan isi media, serta respon siswa setelah menggunakan media tiga dimensi wayang kreasi. Hasil persentase yang didapatkan dari validasi terdapat dua jenis, yakni validasi konstruksi media dan isi materi media. Persentase yang didapatkan dari validasi media adalah 89%. Sedangkan persentase yang didapatkan dari validasi isi media adalah 95%. Perolehan persentase tersebut menunjukkan bahwa media tiga dimensi wayang kreasi sangat bagus digunakan untuk memahami kebudayaan Jepang balas budi (*on*).
2. Persentase yang didapatkan dari angket respon siswa adalah 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa respon pembelajar terhadap media tiga dimensi wayang kreasi sangat baik digunakan sebagai media pengajaran dalam menunjang pembelajaran bahasa Jepang. Berdasarkan respon pembelajar, kelebihan media ini menarik digunakan sebagai media pengajaran dalam memahami kebudayaan Jepang (*on*). Namun terdapat sedikit kekurangan dalam media ini, yakni kesalahan penulisan dalam buku petunjuk.

Pengembangan Media Tiga Dimensi Wayang Kreasi untuk Memahami Kebudayaan Jepang Balas Budi (on) dalam Cerita Rakyat *Tsuru No Ongaeshi* di P'Mc Center Surabaya

Saran

Terdapat beberapa saran yang perlu diperbaiki baik bagi pengajar maupun peneliti selanjutnya, antara lain:

1. Bagi Pengajar

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan bagi pengajar yang hendak menggunakan media tiga dimensi wayang kreasi dalam memahami kebudayaan Jepang balas budi (on), yaitu:

- a. Dalam penggunaan media tiga dimensi wayang kreasi, sebaiknya pengajar benar-benar memahami alur cerita rakyat yang diangkat agar memudahkan dalam permainan wayang kreasi, khususnya pada pergerakan wayang.
- b. Dalam penggunaan media tiga dimensi wayang kreasi, pembelajar tetap perlu dibimbing agar tidak merasa kesulitan dalam penggunaannya. Hal tersebut dikarenakan media tiga dimensi wayang kreasi jarang digunakan sebagai media pengajaran untuk memahami kebudayaan Jepang balas budi (on).

2. Bagi Peneliti

Adapun bagi peneliti yang hendak melanjutkan penelitian yang sama, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

- a. Proses pembuatan rancangan dan desain media harus lebih diperhatikan terutama pada kekuatan konstruksi media, seperti tiap sendi pada tokoh wayang karena seringnya pergerakan wayang pada titik tersebut. Lalu penulisan kata pada buku petunjuk juga lebih diperhatikan agar tidak terjadi kesalahan karena hal tersebut dapat menghambat dalam pengujicobaan media.
- b. Media ini dapat dikembangkan dengan menggunakan cerita rakyat lain yang sesuai dengan tujuan penelitian.
- c. Metode penelitian kuantitatif dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya, dengan memberikan *pre test* (yang diberikan sebelum uji coba media) dan *post test* (yang diberikan setelah uji coba media). Kedua tes tersebut digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan pembelajar sebelum menggunakan media dengan setelah menggunakan media. Metode penelitian kuantitatif juga dapat dilakukan dengan menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen untuk mengetahui pengaruh penggunaan media

Benedict, Ruth. 1982. *Pedang Samurai dan Bunga Seruni Pola-Pola Kebudayaan Jepang*, terj, Pamudji. Jakarta: Sinar Harapan.

Danandjaja, J. 1997. *Foklor Indonesia*. Jakarta: Grafiti.

Dewandono, Wiranto Aji. 2016. *Kualitas Pengembangan Media ゴーグリーン (GOO GURIIN) Berbasis Android Pada Mata Kuliah Nihongo 2 Universitas Kanjuruhan Malang*. Jurnal ASA Online Vol. 4

(<https://journal.unesa.ac.id//index.php/asa>) diakses pada 10 Agustus 2018).

Djajasudarma, T. Fatimah. 2006. *Metode Linguistik Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: PT. Eresco.

Gerungan, W.A. 1991. *Psikologi Sosial*. Bandung: PT. Tarsito

Handayani, Tri. 2016. *Wayang Kulit Dilupakan di Negeri*

(<http://www.tribunnews.com/tribunners/2016/01/13/wayang-kulit-dilupakan-di-negeri-sendiri>), diakses pada 13 Desember 2017.

Holt, Claire, 2000. *Melacak Jejak-jejak Perkembangan Seni di Indonesia*, Bandung:Arti Line.

Indriana,Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press.

Pratita, Ina Ika. 2017. *Pengembangan Model Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman (Dokkai) Mahasiswa Jurusan*

DAFTAR PUSTAKA

Aji, Wiranto. 2016. *Kualitas Pengembangan Media ゴーグリーン (Goo Guriin) Berbasis Android Pada Mata Kuliah Nihongo 2*

Universitas Kanjuruhan Malang. Jurnal ASA Archives, (Online), Vol. 3. Nomor 4, (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2540>, diakses pada 10 Agustus 2018)

Ardian Kresna. 2012. *Dunia Semar*. Yogyakarta: DIVA Press.

Arikunto, S. 2011. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.

Asmara, Kurnia. 2014. *Efektivitas Penggunaan Media Digital Ehon terhadap Kemampuan Menulis Mahasiswa*, Jurnal ASA Archives, (Online), Vol. 1, Nomor 6, (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2522>, diakses pada 10 Agustus 2018)

Asyhar, H. R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.

Befu, Harumi. 1971. *Japan: an Anthropological Introduction*. New York: Chandler Publishing.

Pengembangan Media Tiga Dimensi Wayang Kreasi untuk Memahami Kebudayaan Jepang Balas Budi (on) dalam Cerita Rakyat *Tsuru No Ongaeshi* di I'Mc Center Surabaya

- Bahasa Dan Sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya*. Jurnal ASA Archives, (Online), Vol. 4, Nomor 3, (https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2475/1591, diakses pada 10 Agustus 2018)
- Mahsun. (2005). *Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Mertosedono. 1994. *Sejarah Wayang, Asal-usul, Jenis dan Cirinya*. Semarang: Dahara Prize.
- Moleong, L. J. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Muhadi, Y. 2010. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Perseda Press.
- Nazir, Moh. 2014. *Metode penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nurgiantoro, Burhan. 2013. *Penelitian Pembelajaran Berbahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFY Yogyakarta.
- Rahmanto. 1988. *Metode Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Kanisius.
- Ratna, N. K. 2007. *Metode dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratna, N. K. 2007. *Sastra dan Cultural Studies*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratna, N. K. 2007. *Sastra dan Cultural Studies*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Riduwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rivai, N. S.-A. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Retnani. 2016. *Bermain Peran dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang*. Jurnal ASA Archives, (Online), Vol. 3, Nomor 6, (https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2542, diakses pada 10 Agustus 2018).
- Retnani, Yovinza Bethvine. 2014. *Educational Values of "Giri" Concept in Mineko Characters in Hanaikusa Film*. Jurnal ASA Archives,(Online),Vol.1,Nomor.4, (https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2520, diakses pada 10 Agustus 2018)
- Sandjaja, A. H. 2006. *Panduan Penelitian*. Jakarta: Prestasi Pustaka Layar.
- Sanjaya, W. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sarumpaet, Riris K. Toha. 2010. *Pedoman Penelitian Sastra Anak*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Siswanto. 2010. *Metode Penelitian Sastra*. Surakarta: Pusat Pelajar
- Sudijono. Anas. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*: Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharjo. (2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar, teori dan Praktik*. Jakarta: Depdiknas Dirjend Dikti Direktorat Ketenagaan.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sulasman dan Gumilar, S. (2013). *Teori-teori Kebudayaan (Dari teori Hingga Aplikasi)*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sunarto. 1997. *Seni Gatra Wayang Kulit Purwa*. Semarang: Dahara Prize.
- Sutedi, D. 2008. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Soekanto, Soerjono. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2010.
- Soepardjo, Djodjo. 2012. *Linguistik Jepang*. Surabaya: CV. Bitang Surabaya.
- Yusuf, A. Muri. 2014. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Gabungan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.